

PUZZLE IN MODEST WEAR**Shafatul Khadijah¹, Desra Imelda², dan Fadri Rahmat³**

Program Studi Desain Mode, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Email: shafatulkhadijah@gmail.com¹, kakmel88@gmail.com², fadrirahmat11@gmail.com³***Abstract***

The creation of clothing aims to allow wearers to choose clothing for several occasions such as tourism, certain events and parties. This work is designed to give a casual and feminine romantic impression with A and H silhouettes according to the details of the clothes. The colors used are baby blue, navy and broken white. The method of creating this work goes through several stages, namely exploration including observation, internet searching and document studies. The design includes trends, moodboards, alternative sketches and selected designs. The embodiment includes tools, materials, techniques and the process of making the work. The results of the design of the work that are realized are ready to wear, ready to wear deluxe and haute couture which were exhibited at the Hoerijah Adam Building on June 25, 2024. This work is entitled Puzzle In Modest Wear. Modest Wear is a style of dress that is polite, closed and does not show too much body curves. The puzzle used in the creation of this work is a jigsaw puzzle with asymmetrical pieces. Jigsaw puzzles are applied to the creation of works because they arouse the imagination and provide inspiration when seeing random puzzle shapes. Asymmetrical pieces of puzzle pieces with applique sewing and puzzle-shaped pieces on clothing give a unique impression to the modest wear that is created. This clothing applies Central Javanese lurik weaving as a traditional material in the creation of the work.

Key Word: *Modest_wear, puzzle, casual, feminine_romantic*

Abstrak

Penciptaan busana bertujuan agar para pemakai dapat memilih busana pada beberapa kesempatan seperti wisata, *event* tertentu dan pesta. Karya ini dirancang untuk memberikan kesan *casual* dan *feminine romantic* dengan siluet A dan H sesuai dengan detail busana. Warna yang digunakan yaitu *baby blue*, *navy* dan *broken white*. Metode penciptaan karya ini melalui beberapa tahapan yaitu eksplorasi meliputi observasi, *internet searching* dan studi dokumen. Perancangan meliputi *trend*, *moodboard*, sketsa alternatif dan desain terpilih. Perwujudan meliputi alat, bahan, teknik dan proses pembuatan karya. Hasil dari rancangan karya yang diwujudkan yaitu *ready to wear*, *ready to wear deluxe* dan *haute couture* yang dipagelarkan di Gedung Hoerijah Adam pada tanggal 25 Juni 2024. Karya ini berjudul *Puzzle In Modest Wear*. *Modest Wear* merupakan gaya berpakaian yang sopan, tertutup dan tidak terlalu memperlihatkan lekuk tubuh. *Puzzle* yang digunakan pada penciptaan karya ini yaitu *jigsaw puzzle* dengan bentuk kepingan asimetris. *Jigsaw puzzle* diterapkan pada penciptaan karya karena membangkitkan imajinasi dan memberikan inspirasi ketika melihat bentuk *puzzle* yang acak. Potongan asimetris kepingan *puzzle* dengan jahit aplikasi dan potongan bentuk *puzzle* pada busana memberikan kesan unik pada *modest wear* yang diciptakan. Busana ini menerapkan tenun lurik Jawa Tengah sebagai bahan tradisonal dalam penciptaan karya.

Kata Kunci : *Modest_wear, puzzle, casual, feminine_romantic*

PENDAHULUAN *Puzzle* adalah sebuah permainan yang dapat dijadikan sebagai salah satu model pembelajaran dengan metode menyusun potongan-potongan gambar menjadi utuh. Menurut Bintang & Awangga (2022:18) *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki. *Puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan menebak, mencocokkan dan mencari. Permainan *puzzle* ditujukan untuk memecahkan suatu masalah tertentu. Menurut Ilhami (2022:15) *puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan logika, kesabaran dan ketekunan dalam merangkainya. Salah satu tujuan bermain *puzzle* adalah untuk melatih kesabaran dan ketekunan dalam menyelesaikan sebuah teka-teki. Ada sebuah kepuasan dan kesenangan tersendiri yang dirasakan

seseorang ketika telah menyelesaikan *puzzle*.

Puzzle yang diterapkan dalam penciptaan karya ini adalah *jigsaw puzzle*. Bentuk kepingan *jigsaw puzzle* menjadi sebuah inspirasi dan menjadi sesuatu yang unik serta memiliki nilai estetika apabila diaplikasikan pada busana. Bentuk kepingan *puzzle* yang memiliki sisi cembung dan cekung secara acak akan disusun sesuai penempatannya, bentuk kepingan *puzzle* juga dijadikan sebagai potongan pola dalam busana.

Teknik pengaplikasian potongan *puzzle* dan bentuk kepingan-kepingan yang asimetris akan memberikan kesan unik. *Puzzle* juga lebih menarik ketika belum tersusun sempurna dengan bentuk kepingan

yang acak. Hal ini dapat membangkitkan imajinasi dan memberikan inspirasi bagi pengkarya dalam penciptaan busana.

Busana yang telah diciptakan adalah *ready to wear* sebanyak 3 karya yang digunakan sebagai busana santai maupun busana wisata. *Ready to wear deluxe* sebanyak 2 karya sebagai busana kerja maupun *event* tertentu dan *haute couture* sebanyak 1 karya sebagai busana pesta. Busana ini menerapkan bentuk kepingan *puzzle* yang disusun dan diaplikasikan sesuai rancangan, juga diterapkan pada beberapa bentuk potongan pola busana. *Style* yang digunakan adalah *casual* dan *feminine romantic*. Bahan lain yang diterapkan pada busana yaitu denim, katun linen, katun oxford dan tile. Siluet yang digunakan adalah H dan A. Selain itu, warna yang diterapkan yaitu warna *baby blue*, *navy*, dan *broken white*.

1. Modest Wear

Menurut Lewis dalam Rahmawati (2019:1) *modest wear* merupakan definisi cara berpakaian yang sopan dan tidak provokatif. Berpakaian *modest* tidak semata-mata hanya untuk menerapkan ajaran dari suatu keagamaan saja. *Modest wear* merupakan cara berpakaian secara sopan yang disesuaikan dengan umur, pekerjaan, dan tempat tinggal bagi sebagian wanita. *Modest wear* bukanlah hal baru dalam sejarah perkembangan mode. Sejak dahulu masyarakat telah menganut konsep busana yang sopan, busana ini lebih sering dikaitkan kepada penganut agama Islam. Namun konsep ini sebenarnya juga dapat diterapkan oleh agama lainnya.



Gambar 1. Modest wear

Modest wear yang diciptakan merupakan busana yang berbeda dari yang pernah dibuat karena menerapkan bentuk kepingan *puzzle* menggunakan teknik jahit dengan penyusunan pada busana. Bentuk kepingan *puzzle* juga dapat diterapkan pada pola busana yang memberikan kesan unik. Hal ini memberikan inspirasi bagi pengkarya untuk menciptakan *modest wear*. Bentuk *modest wear* dengan jenis busana *ready to wear*, *ready to wear deluxe*, dan *haute couture* menggunakan siluet A dan H dengan detail asimetris.

Busana atasan maupun bawahan berupa celana, rok serta gaun dibuat dengan potongan menggunakan *style casual dan feminin romantic*. Kain tradisional yang akan diaplikasikan yaitu tenun lurik Jawa Tengah dengan warna yang sama dengan bahan utama. Bahan utama yang akan digunakan pada *modest wear* yaitu kain denim. Warna kain denim yang akan digunakan yaitu *baby blue* dan *navy*, merujuk pada warna biru yang memiliki nuansa

khusus. Bahan lain yang digunakan adalah kain katun linen dan katun oxford. Warna kain katun linen dan *oxford* yang digunakan adalah *broken white* yang merupakan warna putih lembut dengan unsur kuning Keabu-abuan. Kain tile yang digunakan yaitu tile polos yang menggunakan warna *broken white* dan *baby blue*.

2. Puzzle

Puzzle merupakan permainan bongkar pasang dengan bentuk kepingan asimetris. Menurut Ratnayanti (2021:45) secara etimologi *puzzle* awalnya adalah sebuah kata kerja. Kata *puzzle* berasal dari bahasa Perancis Kuno yaitu "*Aposer*". Dalam bahasa Inggris kuno yaitu "*Pose*" dan berubah menjadi "*Pusle*" yang berarti membingungkan, membaurkan dan mengacaukan. Setelah beberapa kali perubahan, *puzzle* menjadi kata benda yang merupakan turunan dari kata kerja tersebut.

Puzzle diangkat dari sejarah permainan yang dirancang untuk meningkatkan kecepatan dan kejelian cara berpikir seseorang. Menurut Adi (2010:7) sejak dahulumanusia sudah merancang permainan yang menantang pikiran dan ketangkasan. Sejarah *puzzle* mungkin hampir sama panjangnya dengan sejarah manusia dan akan selalu berkembang seiring peradaban manusia. *Puzzle* yang paling awal diproduksi secara komersial adalah *jigsaw puzzle* dan *tangram*. Keduanya merupakan permainan menyusun kepingan-kepingan untuk mendapatkan bentuk tertentu.



Gambar 2. *Jigsaw puzzle*

Jigsaw puzzle mempunyai bentuk sisi bidang datar yang cekung dan cembung di beberapa kepingan, namun pada kepingan lainnya juga mempunyai sisi *vertical* dan *horizontal*. Bentuk kepingan *puzzle* yang bertujuan untuk memudahkan penyusunan dalam permainan. *Jigsaw puzzle* yang diterapkan pada busana yaitu berbentuk 9 kepingan pada gambar di atas yang diaplikasikan pada busana dengan menerapkan bentuk kepingannya maupun memodifikasi bentuknya.



Gambar 3. Kepingan *Jigsaw puzzle*

METODE PENCIPTAAN

Metode penelitian ini merujuk pada metode yang digunakan dalam proses penciptaan karya seni yang meliputi tiga tahap, yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan (Kamandanu 2022:281).

1. Eksplorasi

Salah satu cara eskplorasi adalah dengan melakukan observasi. Observasi secara langsung pada penciptaan karya ini adalah dengan membeli *puzzle* dan melihat bentuk kepingannya secara langsung. Pengkarya juga melakukan studi literasi lewat digital dimana pengkarya mencari melalui internet untuk mencari informasi terkait konsep penciptaan karya.

Studi literasi merupakan jenis penelitian yang didasarkan pada dokumen tertulis untuk dijelaskan dan diinterpretasikan menggunakan buku, jurnal dan artikel yang berkaitan dengan sumber ide *puzzle*, *modest wear* dan pendukung penciptaan ini.

2. Perancangan

a. Trend

Trend forecasting yang diangkat dalam penciptaan busana ini yaitu *Co- Exist*. Tema yang diambil dari *Trend forecasting Co-Exist* yaitu *The Survivors*. *The Survivors* berupaya keras untuk terus bertahan karena lama berada dalam situasi yang tidak menentu. Sub tema yang digunakan yaitu *Logic*. Gaya sub tema ini melihat kesederhanaan melalui sudut pandang yang berbeda, sub tema ini kerap memberikan ide cerdas. Misalnya mengubah siluet busana *basic style* dengan memendekkan, memanjangkan atau meniadakan potongan pola pada *modest wear*.

b. Moodboard

Menurut Kamandanu dkk (2022:281) moodboard merupakan tahap awal dalammenentukankonsep. Tujuannya adalah untuk memberikan Gambaran atau referensi dalam menentukan tema atau topik kepada pihak kedua. Pada *moodboard* terdapat beberapa unsur berupa sumber ide *puzzle*, penerapan teknik jahit aplikasi karya pembandingan, bahan kain tradisional, hiasan sulaman payet dan palet warna yaitu *baby blue*, *navy*, dan *broken white*.



Gambar 4. Moodboard

c. Desain Terpilih

Desain terpilih adalah desain yang dipilih dari desain alternatif untuk diwujudkan pada penciptaan busana. Berikut adalah desain terpilih dari desain alternatif :

1. Desain *ready to wear*



Gambar 5. Desain *ready to wear*

2. Desain *ready to wear deluxe*



Gambar 6. Desain *ready to wear deluxe*

3. Desain *haute couture*



Gambar 7. Desain *haute couture*

3. Perwujudan

a. Alat

Peralatan yang digunakan pada proses penciptaan karya tugas akhir ini yaitu ipad, meteran, penggaris pola, gunting kain dan benang, jarum pentul, mesin obras, mesin jahit, jarum jahit mesin, jarum jahit tangan, pendedel, tang pembolong mata ayam, pemasang mata ayam, pemasang kancing jepret, setrika, *mannequin*.

b. Bahan

Bahan kain yang digunakan pada proses penciptaan karya ini yaitu kain tenun lurik Jawa Tengah, kain denim, kain katun linen, kain katun oxford, kain tile, kain furing satin, kain furing hero.

c. Teknik

Teknik Jahit Busana

Teknik jahit busana pada karya ini berupa kampuh terbuka, kampuh

tertutup, jahit rompok belahan tutup tarik, belahan kumai serong, tusuk *soom*, dan teknik jahit kancing bertangkai.

1) Teknik Lining

Teknik lining merupakan proses pemasangan atau penambahan lapisan kain di dalam busana untuk memberikan struktur, bentuk, atau penutupan yang lebih baik. Jenis busana yang menggunakan teknik lining yaitu *haute couture*, *ready to wear deluxe*, dan *ready to wear* pada bahan katun linen.

2) Teknik *Interfacing*

Menurut Wahyuningsih & Irmayanti (2020:8) *interfacing* adalah proses menempelkan atau merekatkan lapisan pada bahan utama busana yang berfungsi untuk mengkokohkan bahan busana serta memberi bentuk pada busana. *Interfacing* digunakan pada semua busana bagian *puzzle*, kerah, ban lengan, ban celana, dan kain tradisional.

3) Teknik *Pressing*

Teknik *pressing* merupakan proses penggunaan panas dan tekanan setrika untuk merapikan, membentuk dan menyelesaikan busana. *Pressing* dilakukan pada semua busana dengan hati-hati menggunakan tekanan yang lebih kuat pada setiap langkah menjahit dan juga dilakukan secara keseluruhan pada saat busana selesai dijahit.

4) Teknik Hiasan Busana

Teknik hiasan busana pada karya ini berupa jahit aplikasi, pemasangan mata ayam, pemasangan ring O, dan sulam payet.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pembuatan Busana

Pada pembuatan karya ini terdapat beberapa proses yang dimulai dari menentukan tema yang akan diangkat, membuat moodboard, membuat rancangan sketsa alternatif hingga pemilihan 6 desain terpilih. Setelah melewati beberapa proses tersebut, tahap yang selanjutnya dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Menentukan ukuran badan

Ukuran (*size*) merupakan salah satu unsur yang perlu diperhitungkan dalam suatu desain dan busana. Ukuran badan yang digunakan berfungsi sebagai acuan dalam membuat pola busana. Ukuran yang dibuat dapat menyesuaikan bentuk badan sehingga dapat menentukan bentuk busana yang diciptakan. Ukuran yang digunakan adalah L.

2. Membuat pecah pola, rancangan bahan dan rancangan harga

Setelah menentukan ukuran pola dasar, maka dibuat pecah pola kecil dengan ukuran 1:4. Hal ini dilakukan untuk memudahkan dalam pembuatan pecah pola secara detail dan dengan cepat melakukan perbaikan jika terjadinya kesalahan dalam pecah pola. Rancangan harga dibuat agar dapat mengetahui berapa banyak bahan yang digunakan pada penciptaan karya. Rincian harga dibuat agar dapat mengetahui berapa banyak pengeluaran yang digunakan pada penciptaan karya

diletakkan sesuai dengan arah serat kain, kemudian pola diberi jarum pentul dengan menyematkannya pada bahan untuk memastikan hasil potongan yang optimal.

6. Memotong bahan

Memotong bahan harus dengan hati-hati mengikuti garis yang telah diberi tanda. Gunting yang digunakan harus tajam dan gerakan memotong kain hendaknya lancar agar mendapatkan hasil potongan yang bersih.

7. Memberi kampuh potongan *puzzle*

8. Memotong trikot kain pengeras

9. Memasang kain pengeras pada potongan *puzzle*

10. Memasang *viseline*, trikot dan kain pengeras pada bahan utama

11. Memberi lem dan menempelkan *puzzle* pada potongan bahan utama

12. Mengobras Kain

Mengobras kain adalah proses yang dilakukan untuk merapikan tepi kain yang telah dipotong.



Gambar 11. Mengobras kain

13. Menjahit busana



Gambar 12. Menjahit tindis *puzzle* pada bahan utama

14. *Finishing*

Finishing pada karya ini yaitu: tusuk *soom*, membersihkan benang, memasang mata ayam, memasang gantungan *puzzle*, memasang tali rompi, memasang kancing, memayet, menyetrika, dan *fitting*.



Gambar 13. *Fitting*

Hasil Pembuatan Busana

- Hasil busana *ready to wear*



Gambar 14. Hasil busana *ready to wear*

Karya *ready to wear* 1 yang berjudul “*The Connected of Harmony*” yaitu harmoni yang saling terhubung, merupakan jenis busana dengan tema *puzzle in modest wear*. Busana ini menggunakan potongan asimetris karena terdapat perbedaan antara bagian kanan dan kiri busana serta penempatan *puzzle* yang tidak sama. *Puzzle* yang diterapkan pada busana ini terletak di bagian atasan berupa rompi dengan bentuk setengah kepingan *puzzle*. Penerapan *puzzle* juga terdapat pada bagian depan rok dan belakang rok dengan bentuk gantungan kepingan *puzzle*.

- Hasil busana *ready to wear deluxe*



Gambar 15. Hasil busana *ready to wear deluxe*

Karya *ready to wear deluxe* 1 “*Prison of Freedom*” yaitu penjara kebebasan, merupakan jenis busana dengan tema *puzzle in modest wear*. Busana ini menerapkan keseimbangan simetris sesuai potongan pola busana dan asimetris pada bagian lengan *puzzle* karena terdapat perbedaan antara lengan kanan dan kiri. *Puzzle* yang diterapkan pada busana ini terletak pada bagian lengan dengan bentuk potongan *puzzle*, pada bagian dada yang diletakkan sesuai penempatannya dan pada bagian bawah rok yang dijahit tindis.

- Hasil busana *haute couture*



Gambar 16. Hasil busana *haute couture*

Karya *haute couture* yang berjudul “*Queen of Royalty*” yaitu ratu kerajaan, merupakan jenis busana dengan tema *puzzle in modest wear*. Busana ini menggunakan potongan asimetris karna perbedaan penempatan *puzzle* dan pecahan variasi rok *puzzle*. *Puzzle* yang diterapkan pada busana terdapat pada bagian dada dengan bentuk kepingan *puzzle*, potongan *puzzle* yang memanjang dan gantungan berbentuk kepingan *puzzle* pada variasi rok, serta dibagian jubah.

KESIMPULAN

Karya ini berjudul “*Puzzle In Modest Wear*” yang merupakan gaya berpakaian sopan, tertutup dan tidak terlalu memperlihatkan lekuk tubuh. Konsep *modest wear* ini diterapkan karena dapat memadukan nilai religius dengan fashion. *Modest wear* yang diciptakan terlihat unik karena menerapkan *puzzle* sebagai inspirasi. *Puzzle* yang digunakan pada penciptaan karya ini yaitu *jigsaw puzzle* dengan bentuk kepingan bidang asimetris.

Jigsaw puzzle diterapkan pada penciptaan karya karena membangkitkan imajinasi dan memberikan inspirasi ketika melihat bentuk *puzzle* yang acak. Potongan kepingan *puzzle* dengan jahit aplikasi dan potongan bentuk *puzzle* pada busana memberikan nilai estetika pada *modest wear* yang diciptakan. Busana ini menerapkan tenun lurik Jawa Tengah sebagai bahan tradisonal dalam penciptaan karya.

Jenis karya yang diciptakan yaitu *ready to wear* 3 busana, *ready to wear deluxe* 2 busana, dan *haute couture* 1 busana. Penciptaan busana bertujuan agar para pemakai dapat memilih busana pada beberapa kesempatan seperti wisata, event tertentu dan pesta. Jenis busana tersebut diproduksi dengan ukuran L standar wanita dewasa. Karya ini dirancang untuk memberikan kesan *casual* dan *feminine romantic* sesuai dengan detail busana.

Karya ini juga menggunakan hiasan payet berupa payet batu dan payet mutiara, dan penunjang busana berupa topi, manset tangan dan mahkota sesuai jenis busana. Karya yang diciptakan kemudian ditampilkan dalam acara pagelaran yang diperagakan oleh 6 orang model diatas catwalk. Pagelaran ini diselenggarakan tanggal 25 Juni 2024 yang berlokasi di Gedung Hoerijah Adam, Institut Seni Indonesia Padangpanjang secara indoor.

SARAN

Untuk pengembangan karya selanjutnya, disarankan untuk melakukan eksplorasi lebih mendalam terkait dengan teknik-teknik pengembangan desain lainnya, tidak hanya terpaku pada teknik jahit standar butik. Penelitian lebih lanjut mengenai target pasar dan tren fashion juga akan membantu dalam menciptakan karya yang lebih relevan dan diminati.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, E. K., dkk. (2021). "Pengaruh Opportunity Recognition Dan Inovasi Model Bisnis Pada Kinerja Bisnis Industri Modest Fashion". *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol.2 No.3.
- Adi, W. (2010). *Rubik Gede Siapa Takut*. Yogyakarta: Gradien Mediatama
- Bintang, J. M., & Awangga, R. M. (2022). *Tutorial Membuat Game Puzzle Roblox*. Bandung: Penerbit Buku Pedia.
- Fitri, Qurratha laila dkk, 2023. Feminime Romantic Style dengan Aplikasi Songket Balai Panjang Payakumbuh. *Jurnal of Fashion Design*. Vol.III. No.I
- Hidayah, T. N., & Puspitasari, F. (2021). Modifikasi Busana Tradisional Bali dengan Korsase Bunga sebagai Decorative Trims. *Corak: Jurnal Seni Kriya*, 10(2), 209-212.
- Ilhami, S., dkk. (2022). "Meta Analisis Praktikalitas Media Pembelajaran Puzzle". *Journal On Teacher Education*, Vol.4 No.2.
- Kamandaru, dkk. (2022). *Proses Penciptaan Karya Seni Rupa Dan Desain*. Solo: Yayasan Lembaga Gumun Indonesia.
- Nugroho.S.(2015). *Manajemen Warna Dan Desain*. Yogyakarta : CV Andi Offest.
- Rahmawati, E. A. (2019). "Perancangan Desain Modest Wear pada PT.Diva Makmur Perkasa Sidoarjo". (*Doctoral dissertation*, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya).
- Ratnayanti, G. (2021). *Sikap Preventif Melalui Teknik Puzzle*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.
- Kamandaru, dkk. (2022). *Proses Penciptaan Karya Seni Rupa Dan Desain*. Solo: Yayasan Lembaga Gumun Indonesia.
- Wahyuningsih, S. E., & Irmayanti, I. (2020). Perbedaan Kualitas Hasil Pengepresan Interfacing pada Blazer Ditinjau dari Alat Press. *Fashion and Fashion Education Journal*, 9(1), 7-12